

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN SOFT SKILL
MAHASISWA DENGAN *HIPNOTERAPI* MELALUI PENDEKATAN 4P
(PRIBADI, PRESS, PROSES, PRODUK) DALAM PEMBELAJARAN
PENYUNTINGAN DIGITAL 1 PRODI TV DAN FILM. ISI SURAKARTA**

LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS



**Sapto Hudoyo S.Sn.,M.A
197503302003121001/
0021097703**

**Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-042.06.1.401516/2018
Tanggal 5 Desember 2017
Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementrian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas
Nomor 7289/IT6.1/LT/2018**

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

OKTOBER 2018

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Upaya Meningkatkan Kreativitas dan soft skill
Mahasiswa Dengan Hipnoterapi melalui
pendekatan 4P (Pribadi, Press, Proses, Produk)
Dalam Pembelajaran Penyuntingan Digital 1
Prodi TV dan Film, ISI Surakarta

Peneliti:

- a. Nama Lengkap : Sapto Hudoyo S.Sn.,M.A
- b. NIP : 197503302003121001
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Jabatan Struktural : Penata Muda/ III a
- e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain/ Seni Media Rekam
- f. Alamat Institusi : Jl. Ringroad Mojosoong, Surakarta 57127
Jawa Tengah, Indonesia
- g. Telpon/Faks./E-mail : (0271) 647658/(0271) 646175

Lama Penelitian : 6 (bulan)
Keseluruhan Pembiayaan : Rp 9.000.000,- (sembilan juta rupiah)

Surakarta, 10 Oktober 2018

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Peneliti

Joko Budiwiyanto, S. Sn., MA.
NIP. 19720708 200312 1 001

Sapto Hudoyo S.Sn.,M.A
NIP. 197503302003121001

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecah Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakekat Belajar	6
2. Motivasi Belajar.....	7
3. Kuliah Penyuntingan Digital 1 Di Prodi TV dan Film ISI Surakarta.	8
4. Hasil Belajar Penyuntingan Digital.....	9
5. Meningkatkan Kreativitas dan Soft Skill Mahasiswa Dengan Pendekatan 4P dan Hipnoterapi.....	10
a. Pengertian Kreativitas dan Soft Skill	10
b. Pendekatan 4P dan Hipnoterapi untuk Mengembangkan Kreativitas.....	12
1) Pendekatan 4P (Pribadi, Press, Proses, Produk)	12
2) Hipnoterapi.....	13
B. Prosedur Penelitian	15
a. Setting Penelitian.....	15
b. Model Tindakan	16
C. Metode Pengumpulan Data	17
D. Metode Analisis Data	17
E. Instrumen Penelitian	18

F. Validitas Data.....	19
G. Teknik Analisis Data.....	19
III. HASIL PENELITIAN	20
A. Gambaran Selintas Setting dan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	20
1. Perencanaan Penelitian	21
2. Pelaksanaan Penelitian.....	21
3. Observasi Tindakan	23
4. Refleksi.....	23
B. Hasil Penelitian	23
1. Diskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	33
a. Tahap Perencanaan (planning)	23
b. Tahap Pelaksanaan (acting)	24
c. Tahap Observasi	27
d. Refleksi.....	30
IV. KESIMPULAN DAN SARAN	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	44
DAFTAR ACUAN	45
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	

ABSTRAK

Penelitian ini berupaya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, dengan tujuan meningkatkan kreativitas, soft skill serta hasil belajar siswa dengan memanfaatkan hipnoterapi dan pendekatan 4P (Pribadi, Press, Proses, Produk). Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi peningkatan kompetensi mahasiswa dosen dan kampus serta secara umum dapat memberikan kontribusi positif pada dunia pendidikan secara luas.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan pendekatan diskriptif kualitatif. Metode yang digunakan untuk menjaring data adalah menggunakan metode wawancara, metode tes untuk mengetahui data hasil belajar mahasiswa dan observasi untuk mengamati perkembangan kreativitas dan soft skill mahasiswa, Untuk validitas data menggunakan tehnik triangulasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan pendekatan 4P yang memanfaatkan hipnoterapi dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Penyuntingan Digital 1, mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa, hasil belajar serta soft skill mahasiswa Pendekatan 4P dengan hipnoterapi juga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Untuk ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan yang semula hanya 80 % pada siklus I meningkat menjadi 90 % pada siklus II sehingga terjadi kenaikan sebesar 10 % dan telah melebihi batas tuntas indikator keberhasilan penelitian yaitu 85 %. 3) Dengan menggunakan pendekatan 4P yang memanfaatkan hipnoterapi berdampak positif dalam proses belajar mengajar di kelas, yaitu lebih dinamis, inovatif, mahasiswa kelihatan lebih bersemangat dan selalu senang mengikuti proses belajar mengajar di kelas, sehingga hal ini berpengaruh juga terhadap ketrampilan soft skill mahasiswa yaitu (a) Mahasiswa menjadi berani mengemukakan pendapat di depan umum, (b) Mahasiswa dapat lebih menghargai pendapat orang lain, (c) Memiliki tanggung jawab yang besar terhadap tugas-tugas yang diberikan kepadanya, (d) kreatif dalam pengembangan ide dan memiliki imajinasi yang baik dalam menyajikan atau mengekspresikan sebuah peran yang dibawakan, (e) memiliki minat serta motivasi tinggi dalam proses pembelajaran di kelas, (f) Memiliki ide-ide yang baik dan bersifat orisinal dalam proses kreativitas penyusunan karya video editing, (g) Bersikap santun dan menghargai orang lain baik di dalam kelas atau luar kelas, (h) Terbentuk sikap disiplin dan tepat waktu setiap kali mengikuti pembelajaran di kelas, serta (i) Jujur dalam bersikap dan bertutur kata.

Kata Kunci: *Kreativitas, Soft Skill, 4P (Pribadi, Press, Proses, Produk), Hipnoterapi, Penyuntingan Digital 1*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh perguruan tinggi seni di era global dewasa ini sangat kompleks. Selain dituntut penyiapan lulusan SDM yang memiliki kompetensi dan trampil di bidang pekerjaan sesuai program pilihannya, juga dibutuhkan alumni yang benar-benar *qualified* dari segi pola pikir, sikap mental yang handal dan tangguh serta kreatif. Karena tantangan di era global bukan lagi suatu hal yang akan datang tetapi sudah menjadi sebuah tantangan yang mau tidak mau harus dihadapi.

Di sadari atau tidak kondisi yang terjadi saat ini adalah masih banyaknya pelajar yang memiliki disiplin rendah, kurang tinggi motivasi belajarnya, kurangnya minat baca, tidak mandiri dan mudah frustasi dengan tekanan hidup yang berat. Kondisi ini juga terjadi di lingkungan Prodi TV dan Film, Jurusan SMR ISI Surakarta, hal ini dilatar belakangi oleh sebuah kondisi atau keadaan bahwa rata-rata prestasi belajar lebih rendah dibanding perguruan tinggi seni sejenis. Permasalahan yang dihadapi di lingkungan keluarga dan pergaulanpun cukup kompleks, sehingga berdampak pada sikap mental yang lemah, kurang kreatif, dan tidak tangguh dalam menghadapi tantangan.

Perhatian akan pentingnya menumbuhkan kreativitas pada diri mahasiswa kurang banyak mendapat perhatian dari sebagian besar pengampu sebagai pendidik. Perlu diketahui bahwa berdasarkan penelitian Renzulli (1981) dari Amerika yang dikenal dengan konsep " *Three Rings Conception* " menyatakan bahwa mereka yang memiliki keunggulan dan mampu berprestasi tinggi adalah mereka yang memiliki ciri-ciri berkemampuan di atas rata-rata, kreatif, serta memiliki pengikatan diri terhadap tugas.

Maksud dari pernyataan tersebut di atas adalah mereka yang memiliki kemampuan intelegensi baik sekalipun dituntut memiliki kreativitas sebagai sebuah kemampuan untuk bersikap luwes (*fleksibel*), lancar dalam

memberikan pendapat (*fluency*), serta mampu memperkaya suatu ide (*elaboration*), namun di sisi lain juga dituntut memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pada dirinya.

Di satu sisi era globalisasi dewasa ini telah membawa banyak dampak perubahan terhadap pola pikir serta soft skill mahasiswa, sehingga mengakibatkan semakin jauhnya sikap mahasiswa atau generasi muda dari nilai-nilai positif yang diharapkan. Perubahan perilaku atau budi pekerti atau bisa disebut sebagai soft skill mahasiswa ke arah negatif semakin hari semakin memprihatinkan, sebagai contoh jika dicermati banyak kasus yang muncul disekitar kita, seperti mahasiswa bersikap arogan, , berkurangnya kepekaan sosial, tidak ramah dan acuh tak acuh kepada pengampu di lingkungan pendidikan hal ini merupakan bentuk penuangan ekspresi atau aktivitas mahasiswa yang menyimpang dari norma dan perlu mendapatkan perhatian. Hal ini perlu pengkajian lebih lanjut, kiranya pendidikan yang menyentuh seluruh aspek *kognitif*, *afektif* maupun *psikomotorik* perlu dikembangkan terus.

Pembelajaran Penyuntingan Digital 1 di Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta merupakan mata kuliah yang masuk dalam struktur kurikulum, Penyuntingan Digital 1 diberikan di semester 2 karena keunikan perannya yang tidak mampu diemban mata kuliah lain, keunikan tersebut terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan **“belajar dengan gambar,”****belajar melalui rangkaian gambar”** dan **“belajar mengkonstruksi gambar”**. Perkuliahan Penyuntingan Digital 1 merupakan mata kuliah yang termasuk dalam struktur perkuliahan wajib pendamping sehingga sering dipandang sebelah mata oleh mahasiswa karena dianggap tidak terlalu penting dipelajari dibandingkan mata kuliah wajib pada Program Keahlian yang dipilihnya

Permasalahannya adalah bagaimana mahasiswa dapat memahami akan pentingnya editing video untuk pengembangan soft skill dan potensi diri, ini merupakan tantangan terbesar bagi seorang pengampu untuk menumbuhkan minat belajar mahasiswa agar menyenangkan dan mau

mempelajari Editig Video untuk pengembangan softskill dan potensi diri. Penting kiranya bagi seorang pengampu untuk menciptakan atau menemukan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Mengingat mata kuliah Penyuntingan Digital 1 dirasa memiliki peranan penting dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan mahasiswa dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musical, logic matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas (AQ), kreativitas (CQ), spiritual dan moral (SQ).

Didukung oleh berbagai latar belakang di atas dan banyaknya temuan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas khususnya mata kuliah Penyuntingan Digital 1, peneliti yang dalam hal ini berperan aktif sebagai pengajar, tertarik untuk melakukan sebuah kajian yang berbentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) sebagai salah satu upaya mengembangkan diri dalam proses belajar mengajar di kelas. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dan bermanfaat bagi peserta didik khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada semester 1 tahun ajaran 2016 / 2017 ditemukan berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata kuliah Penyuntingan Digital 1, diantaranya adalah:

- (1) Motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas sangat rendah, hal ini ditunjukkan hanya ada sekitar 5 % siswa yang aktif sedangkan sikap siswa yang lain tidak mau bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan pengampu selama proses belajar mengajar berlangsung. Ada kecenderungan mahasiswa berbicara sendiri dan tidak menghargai pengampu pada saat menerangkan di

depan kelas, hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya media atau tempat menuangkan sikap aktif dan kreativitas mahasiswa.

- (2) Hasil observasi juga menunjukkan tingkat kreativitas mahasiswa rendah, siswa tidak dapat mengembangkan imajinasinya dalam proses pembelajaran di kelas. Padahal sebagai mahasiswa Prodi TV dan Film diharapkan mampu mengembangkan sikap kreatif serta memiliki kemampuan intrapersonal dan antarpersonal yang baik sebagai bekal pada saat terjun di lingkungan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DU-DI) pada umumnya., dan ini belum dimiliki oleh sebagian besar mahasiswa di lingkungan prodi TV dan Film. Kondisi yang ada adalah banyak siswa mampu mengerjakan atau trampil dalam memproduksi sesuatu tetapi karena tidak ada sentuhan kreativitas sehingga rasa dan seni (*sense and art*) rendah yang berdampak pada hasil yang kurang maksimal.
- (3) Hampir 90 % mahasiswa di kelas kurang kreatif, hal ini disebabkan adanya pemahaman dalam benak siswa bahwa mata kuliah penyuntingan Digital 1 bukanlah mata pelajaran yang penting, sehingga siswa cenderung menyepelekan dan acuh tak acuh. Rendahnya kreatifitas siswa berdampak pada hasil belajar siswa di kelas. Terdapat 60 % siswa belum mencapai batas tuntas nilai minimum yang diharapkan yaitu 4.

Dari latar belakang di atas peneliti mencoba menggunakan pendekatan 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) dengan memanfaatkan hipnoterapi efek mozart sebagai bentuk terapi dalam proses pembelajaran di kelas untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi yang berdampak pada rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas Penyuntingan Digital 1 Hal ini diyakini bahwa musik khususnya instrumental mampu merangsang *Intelligence Quotient* (IQ) siswa meningkat lebih baik, serta mampu mempengaruhi dan meningkatkan *multiple intelligence* lainnya.

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa musik dapat secara aktif berpengaruh pada perkembangan mental dan fisiologi otak, dengan musik

pula dapat membantu pembentukan jalur-jalur syaraf yang berhubungan dalam otak dengan cara mendorong terbentuknya hubungan antarsel otak, sehingga ada keseimbangan koordinasi yang baik antara otak belahan kiri dan kanan (Philip ; 49-50).

Don Campbell dalam hasil penelitiannya juga mengungkapkan bahwa, belajar mengenali dan menggunakan efek Mozart (musik instrumentalia karya Mozart) secara sadar dalam kehidupan anak antara lain dapat; (1) mengurangi tingkat ketegangan emosi atau nyeri fisik, (2) meningkatkan kemampuan berbahasanya termasuk perbendaharaan kata, kemampuan berekspresi, dan kelancaran berkomunikasi, (3) meningkatkan kemampuan sosial, meningkatkan ketrampilan membaca, menulis, matematika, dan ketrampilan akademik lainnya, selain kemampuannya untuk mengingat dan menghafal, serta mampu membantu menciptakan kesadaran yang kuat atas jati dirinya.

Dari uraian di atas peneliti mencoba menerapkan tehnik *hipnoterapi* dengan memanfaatkan musik sebagai rangsangan audio bagi siswa di kelas penyuntingan Digital 1 dengan pendekatan 4P (Pribadi, Press / Pendorong, Proses, Produk), diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa, juga akan berdampak positif pula bagi perbaikan soft skill atau sikap budi pekerti mahasiswa di ISI Surakarta.

Berikut beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai dasar untuk membatasi dan menentukan arah penelitian ini dilakukan.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah pendekatan 4P dengan memanfaatkan hipnoterapi dalam proses pembelajaran penyuntingan digital 1 dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa kelas penyuntingan digital 1?
2. Apakah pendekatan 4P dengan hipnoterapi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa kelas penyuntingan digital 1 ?

3. Bagaimana dampak hipnoterapi dengan pendekatan 4P terhadap sikap dan soft skill siswa dalam proses pembelajaran penyuntingan digital 1 di kelas penyuntingan digital 1?

D. Tujuan Penelitian

1. Sebagai upaya untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran penyuntingan digital 1 di ISI Surakarta .
2. Meningkatkan hasil belajar mahasiswa kelas penyuntingan digital 1 dari 60 % menjadi 85 % mahasiswa yang mencapai batas tuntas minimum ketuntasan.
3. Mendiskripsikan bagaimana dampak hipnoterapi terhadap perubahan sikap budi pekerti atau soft skill siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

E. Kontribusi Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Mahasiswa:

- a). Dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa khususnya dalam proses pembelajaran penyuntingan digital 1 di kelas.
- b). Dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
- c). Dapat mengubah pola pikir siswa untuk menghargai hasil kerja sendiri dan memiliki budi pekerti yang baik di lingkungannya.

2. Bagi Pengampu :

- a). Meningkatkan motivasi guru untuk selalu mencari dan menemukan model atau metode pembelajaran yang tepat, efektif dan menarik bagi mahasiswa.
- b). Meningkatkan kinerja pengampu dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga dapat lebih profesional di bidangnya.

3. Bagi Kampus :

Dengan meningkatnya kinerja pengampu dan mahasiswa dapat meningkatkan kinerja kampus yang berdampak pada peningkatan prestasi akademik.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Hakekat Belajar

Pengertian belajar menurut para ahli di bidang pendidikan diartikan sebagai sebuah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya proses interaksi antar individu di lingkungannya. Burton dalam Uzer (2005 : 5) menyatakan bahwa :

"Learning is a change in the individual due to instruction of that individual and his environment, which fills a need and makes him more capable of dealing adequately with his environment," (The Guidance of Learning Activities, 1944)

Dalam pengertian di atas terdapat kata *change* atau " perubahan " yang berarti bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar, akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari ragu menjadi yakin, dari tidak sopan menjadi sopan.

Menurut Gagne dalam Martinis (2005 : 107) belajar merupakan kegiatan yang kompleks, di mana setelah belajar tidak hanya memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai, akan tetapi siswa harus mampu beradaptasi dengan lingkungan dan mengembangkan pemikirannya karena belajar merupakan proses kognitif. Lingkungan yang dimaksud di sini adalah lingkungan pendidikan yang terdiri dari rumah tangga, sekolah, dan lingkungan secara umum yang banyak mempengaruhi sikap dan perilaku masing-masing individu, seperti pola berfikir, bertindak, berbicara, sikap, gaya bahasa, watak dan lain sebagainya.

Sedangkan Lyle E. Bourne dalam Mustaqim (2004 : 33) menyatakan: *"Learning as a relatively permanent change in behaviour traceable to experience and practice"* yang artinya belajar adalah

perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan.

Dari berbagai pengertian di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa belajar bukanlah suatu tujuan tetapi merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan tertentu dalam hal ini adalah hasil belajar yang ingin dicapai. Pencapaian hasil belajar banyak pula dipengaruhi oleh motivasi dari diri dalam siswa, sehingga penting untuk diketahui bahwa sebelum menumbuhkan kreativitas siswa, motivasi siswa harus ditumbuhkan terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Motivasi Belajar

Pengertian motivasi adalah perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut jenisnya motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan tujuan-tujuan murid, sering disebut motivasi murni. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar (Oemar Hamalik, 2004 ; 161-162).

Kenneth H. Hover dalam Oemar Hamalik (2004; 163-166) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip motivasi adalah :

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman. Hukuman lebih bersifat menghentikan sesuatu, sedangkan pujian bersifat menghargai apa yang telah dilakukan.
- 2) Semua murid mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis yang bersifat dasar.
- 3) Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar.
- 4) Terhadap jawaban atau perbuatan yang sesuai keinginan perlu dilakukan usaha pemantauan.

- 5) Motivasi mudah menjalar atau tersebar terhadap orang lain.
- 6) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi.
- 7) Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru.
- 8) Pujian-pujian yang datangnya dari luar (external reward) kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.
- 9) Teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam adalah efektif untuk memelihara minat murid.
- 10) Manfaat minat yang telah dimiliki oleh murid adalah bersifat ekonomis.
- 11) Kegiatan-kegiatan yang akan dapat merangsang minat murid-murid yang kurang mungkin tidak ada artinya (kurang berharga) bagi para siswa yang tergolong pandai.
- 12) Kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar.
- 13) Kecemasan dan frustrasi yang lemah dapat membantu belajar, dapat juga lebih baik.
- 14) Apabila tugas selalu sukar dan apabila tidak ada maka frustrasi secara cepat menuju ke demoralisasi.
- 15) Setiap murid mempunyai tingkat-tingkat frustrasi toleransi yang berlainan.
- 16) Tekanan kelompok murid (per grup) kebanyakan lebih efektif dalam motivasi daripada tekanan/paksaan dari orang dewasa.
- 17) Motivasi yang besar erat hubungannya dengan kreativitas murid.

Prinsip-prinsip tersebut dapat digunakan sebagai petunjuk dalam rangka membangkitkan dan memelihara motivasi murid dalam belajar. Inti dari keseluruhan kegiatan di atas adalah bagaimana seorang guru mampu membangkitkan motivasi siswa dengan berbagai teknik atau metode

pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dapat tercapai.

3.Kuliah Penyuntingan Digital 1 di Prodi TV dan Film ISI Surakarta

Seperti telah diungkapkan pada bagian latar belakang di atas bahwa, kuliah penyuntingan digital 1 diberikan di bangku kuliah karena keunikan perannya yang tidak mampu diimbangi oleh mata kuliah lain. Keunikan tersebut terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/ berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "*belajar dengan gambar,*" "*belajar melalui gambar* " dan "*belajar mengkonstruksi gambar*".

Perkuliahan penyuntingan digital 1 memiliki sifat *multilingual* yaitu bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai perpaduannya. Memiliki sifat *multidimensional* yaitu melalui pembelajaran penyuntingan digital 1 diharapkan mampu mengembangkan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sedangkan sifat *multikultural* memiliki makna penyuntingan digital 1 dapat menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Perkuliahan penyuntingan digital 1 juga memiliki peranan penting dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musical, logic matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas (AQ), kreativitas (CQ), spiritual dan moral (SQ).

4. Hasil Belajar penyuntingan digital 1

Oemar Hamalik (2004 : 30) memberi pengertian bahwa hasil dan bukti belajar seseorang ditunjukkan adanya perubahan tingkah laku. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut baik salah satu atau beberapa aspek. Adapun aspek-aspek itu adalah ; (1) pengetahuan, (2) pengertian, (3) kebiasaan, (4) keterampilan, (5) apresiasi, (6) emosional, (7) hubungan sosial, (8) Jasmani, (9) etis atau budi pekerti, dan (10) sikap.

Horward Kingsley dalam Nana Sudjana (2002 : 22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar yaitu ; (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, (5) dan keterampilan motoris.

Sedangkan menurut teori Benjamin Bloom yang lebih dikenal dengan "*Taksonomi Bloom*" kriteria penilaian hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu ; (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, (3) ranah psikomotorik.

Dari beberapa teori hasil belajar di atas yang sesuai dan biasa digunakan untuk mengukur hasil belajar bahasa seni budaya adalah menggunakan tiga aspek Bloom yaitu ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*. Ranah *kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah *afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah *psikomotorik* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang meliputi enam aspek yaitu gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan persepsual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, penilaian ini berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan sebuah proses dari hasil belajar mengajar di kelas. Alat untuk mengamati proses

belajar tersebut adalah dengan menggunakan sistem penilaian yang berbentuk tes atau non tes yang mengacu pada pedoman penilaian kelas.

Dari keseluruhan kajian teori tentang belajar dan hasil belajar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar seni budaya adalah hasil yang dicapai oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran atau proses belajar mengajar dengan metode dan teknik tertentu dalam kurun waktu yang ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi penguasaan aspek kognitif, afektif serta psikomotorik yang diukur dengan menggunakan alat ukur tertentu.

Bukti dan hasil belajar di sini adalah adanya perubahan tingkah laku dalam *aspek kognitif, afektif* dan *psikomotorik*, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak kreatif menjadi kreatif, yang semula rendah motivasi belajarnya menjadi meningkat motivasinya, dan dari tidak memiliki sikap yang baik menjadi memiliki sikap budi pekerti yang baik.

Pendekatan yang peneliti gunakan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan 4P (Pribadi, Press/ Pendorong, Proses, Produk) melalui pemanfaatan *hipnoterapi*. Berikut penjelasan tentang pendekatan 4P dan teknik *hipnoterapi* untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas serta soft skill mahasiswa dalam pembelajaran penyuntingan Digital 1

6. Meningkatkan Kreativitas dan Soft Skill Siswa dengan Pendekatan 4P dan Hipnoterapi

a. Pengertian Kreativitas dan Soft Skill

Joyce Wycoff memberikan pengertian, kreatif adalah mampu menemukan solusi baru dan bermanfaat (2005 : 44).

Rogers dalam Utami menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme (2004: 18).

Ciri-ciri orang kreatif menurut Joyce adalah memiliki; (1) keberanian, yaitu berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan, (2) ekspresif, orang kreatif tidak takut menyatakan pemikiran dan perasaannya. Mereka mau menjadi dirinya sendiri, (3) humor, hal ini berkaitan dengan kreativitas karena humor adalah suatu sikap menggabungkan hal-hal sedemikian rupa menjadi berbeda, tak terduga dan tidak lazim serta bermanfaat, serta (4) memiliki intuisi, karena orang kreatif cenderung menerima intuisi sebagai aspek yang wajar dalam kepribadiannya (2005 49 - 50).

Utami berpendapat bahwa ciri-ciri anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko dengan perhitungan yang tepat dari pada anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan dari orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka (2005 : 35).

Perlu diwaspadai juga oleh orang tua dan guru karena dari sekian banyak ciri-ciri kepribadian kreatif di atas memang nampak ideal, akan tetapi ada juga siswa kreatif , mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, cerdik, tapi tidak penurut. Ada anak kreatif bisa juga bersifat tidak kooperatif, egosentris, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri, dan menolak dominasi atau otoritas guru. Sehingga ciri-ciri ini membutuhkan koreksi dan pengarahan.

Menurut pendapat 30 orang pakar psikologi, 10 ciri pribadi yang kreatif yang diperoleh dari dalam penelitian ilmiah

(Utami,2005 : 37) yaitu ; (1) Imajinatif, (2) Mempunyai prakarsa, (3) Mempunyai minat luas, (4) Mandiri dalam berpikir, (5) Melit (ingin tahu), (6) Senang berpetualang, (7) Penuh energi, (8) Percaya diri, (9) Bersedia mengambil resiko, (10) Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Kreativitas merupakan suatu konstruk yang *multi - dimensional*, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi *kognitif* (berpikir kreatif), dimensi *afektif* (sikap dan kepribadian), dan dimensi *psikomotorik* atau ketrampilan kreatif (Utami, 2005 : 59).

Dari uraian di atas dapat dirumuskan bahwa memberikan pengertian soft skill tidak bisa terlepas dari pembahasan tentang kreativitas, karena pengertian soft skill dalam penelitian ini lebih condong pada pengamatan terhadap sikap atau perilaku yang timbul karena pengaruh dari dalam diri siswa sendiri. Antara kreativitas dan soft skill keduanya sangat berkaitan erat, membahas tentang kreativitas secara otomatis akan berdampak pula pada pengamatan dari sisi soft skill atau dimensi afektif siswa, sehingga dalam mengukur ciri kepribadian kreatif sudah secara otomatis juga mengamati soft skill siswa.

Soft skill yang diharapkan dimiliki oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran di sini adalah adanya sikap/ kelakuan dan kepribadian yang baik dari siswa dalam proses kreatif. Kelakuan atau kepribadian baik yang dimaksud adalah kelakuan yang menerapkan nilai-nilai kehidupan positif yang dimiliki peserta didik, serta kematangan karakter dan kepribadian siswa yang dimiliki untuk dapat diimplementasikan dalam kehidupannya sehari-hari. Nilai-nilai kehidupan yang dimaksud adalah sikap penghargaan dan menghormati tiap-tiap individu di lingkungannya. (Juniati dkk, 2008 ; 9).

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas dan soft skill dalam pembelajaran penyuntingan digital 1

adalah kemampuan umum yang dimiliki oleh seseorang atau individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, serta gagasan-gagasan baru untuk memecahkan permasalahan serta kemampuan melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dengan mengembangkan sikap atau perilaku yang baik. Yaitu sikap atau perilaku yang mampu menghargai budaya sendiri dan bangga terhadapnya. Sikap kreatif yang mampu menghormati kebebasan berkarya seni, dan mau menerima perbedaan pendapat dalam berhubungan dengan lingkungan sekitar atau dapat memiliki pribadi yang rendah hati, serta mengembangkan sikap hidup damai sebagai wujud sikap toleransi.

Untuk itu strategi pembelajaran yang dirasa mampu mengatasi dua kasus yang berbeda adalah dengan pendekatan 4P yang bertujuan meningkatkan kreativitas siswa dipadukan dengan hipnoterapi untuk mengatasi permasalahan pembenahan dari sisi kepribadian atau soft skill yang menyimpang dari aturan dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran di kelas.

b. Pendekatan 4 P dan Hipnoterapi untuk Mengembangkan Kreativitas

i) Pendekatan 4P (Pribadi, Press / Pendorong, Proses, Produk)

Dasar pemikiran dikembangkannya kreativitas melalui pendekatan 4 P (Pribadi, Press / Pendorong, Proses, Produk) adalah mengingat kreativitas sangat dibutuhkan di dunia pendidikan untuk meningkatkan lulusan SDM yang berkompeten dan kualified trampil dari sisi hard skiil dan berkualitas dari aspek soft skill.

Empat (4) P adalah sebuah pendekatan yang dikembangkan oleh **Rhodes** untuk mengamati atau melihat definisi tentang kreativitas, yaitu dengan menyebutnya sebagai "*Four P's of Creativity : Person, Proscess, Press, Product*".

Berikut penjelasan satu persatu tentang pengertian dari 4 P (Pribadi, Press / Pendorong, Proses, Produk).

(a) Pribadi (*Person*) Untuk melihat kreativitas seseorang kita harus memperhatikan dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Karen¢ ungkapan kreatif muncul dari ungkapan pribadi yang mencermatji orisinalitas dari individu, sehingga sebagai pendidik harm memperhatikan dan menghargai keunikan dari masing-masing pribadi dalam proses pembelajaran di kelas.

(b) Pendorong (Press)

Bakat atau kreativitas siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal). Untuk itu guru perlu memberikan dukungan dan penghargaan terhadap sikap dan perilaku kreati: individu atau kelompok individu dalam proses pembelajaran di kelas.

(c) Proses

Untuk mengembangkan kreativitasnya anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang terpenting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan diri melalui proses pembelajaran dengan persyaratan tidak merugikan orang lain. Selain itu guru harus membantu mengusahakan sarana prasaran yang dibutuhkan.

(d) Produk

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan internal maupun eksternal untuk bersibuk diri secara kreati maka akan tercipta produk-produk kreatif dengan sendirinya. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak anak dan mengkomunikasikannya kepada

yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan dan memamerkan hasil karya anak. Hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi (Utami, 2005 : 45-46).

ii) Hipnoterapi

Pengertian hipnoterapi sesuai namanya adalah sebuah terapi yang menggunakan hipnotis sebagai sarana untuk menjangkau pikiran bawah sadar klien, dalam penelitian ini yang dimaksud klien adalah siswa (Adi.W.Gunawan, 2006 : 17).

Membahas tentang pikiran bawah sadar penting kiranya dipahani terlebih dahulu tentang teori pikiran dalam hal ini orang sering menyebut otak kanan dan otak kiri serta cara kerjanya. Menurut Adi W. Gunawan dalam bukunya " *Hipnotherapy* " (2006 ; 18 - 19) Pikiran bawah sadar memiliki fungsi menyimpan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kebiasaan (baik, buruk, dan refleks)
- 2) Emosi (perasaan kita tentang suatu keadaan)
- 3) Memori jangka panjang (mampu mengingat dan menyimpan informasi yang bersifat permanen.
- 4) Kepribadian (karakteristik individual kita dalam berhubungan dengan orang lain dan lingkungannya.
- 5) Intuisi (perasaan mengetahui sesuatu secara instingtif)
- 4) Kreativitas (kemampuan kita untuk mewujudkan visi, pikiran, dan impian menjadi kenyataan)
- 5) Persepsi (bagaimana kita melihat dunia dengan kacamata kita)
- 6) Belief dan Value (kepercayaan yang kita yakini sebagai sesuatu hal yang benar, sedang value atau nilai adalah sesuatu yang kita pandang sebagai hal penting).

Mengkaji pentingnya fungsi otak alam bawah sadar kita sebagai pembentuk karakter kepribadian dan ketrampilan yang

bersifat hard skill dan soft skill, maka perlu kiranya dilakukan berbagai cara untuk meningkatkan fungsi otak tersebut. Ada beberapa cara untuk melewati filter mental dan masuk ke pikiran bawah sadar, salah satunya adalah dengan hipnosis atau kondisi Alfa. Hipnosis menawarkan cara yang sangat cepat untuk menonaktifkan filter mental masuk ke pikiran bawah sadar.

Hipnosis atau kondisi Alfa yang dimaksudkan di sini adalah kondisi di mana terjadi pada saat kita berada dalam keadaan rileks tetapi waspada. Berdasarkan sebuah penelitian tentang pengukuran gelombang otak dengan alat ukur yang disebut EEG (*electro encephalograph*), dikenal ada empat jenis gelombang otak, yaitu ; **Beta** yang memiliki frekuensi berkisar antara 12 - 25 Hz kondisi di mana kita sedang melakukan aktivitas yang memerlukan konsentrasi tinggi, **Alfa** memiliki frekuensi 8 - 12 Hz dan kondisi optimum 10,5 Hz yaitu kondisi pada saat kita sedang rileks, **Theta** memiliki gelombang frekuensi antara 4 - 8 Hz kondisi di mana kita berada dalam kondisi meditatif, dan ide-ide kreatif muncul, namun jika kita tidak dapat mengendalikan diri akan masuk pada kondisi tertidur, dan **Delta** memiliki frekuensi gelombang antara 0.5 - 4 Hz yaitu kondisi tidur tidak mimpi dan kita menjadi tidak sadar dengan sekeliling kita(Adi W. Gunawan, 2005 ; 32-37).

Adi W. Gunawan dalam bukunya " *Born to be a genius* " mengungkapkan bahwa kondisi alfa adalah kondisi yang paling baik untuk belajar. Adapun cara-cara untuk bisa masuk ke dalam kondisi ini dalam keadaan sadar adalah dengan menggunakan : (1) Meditasi, (2) Teknik pernapasan, (3) Relaksasi, (4) Visualisasi, dan (5) Mendengarkan musik (2005 ; 34).

Mencermati beban belajar siswa yang cenderung sulit dan banyak pada mata pelajaran produktif sering membawa dampak kejenuhan, rasa capek dan konsentrasi menurun untuk mengikuti pelajaran yang lain, untuk itu kelima cara tersebut di atas peneliti

gunakan sebagai metode dalam proses pembelajaran seni budaya di kelas dengan harapan mampu meningkatkan dan memaksimalkan berbagai kemampuan siswa khususnya penguasaan soft skill siswa dengan tanpa paksaan tetapi menggunakan prinsip *enjoy learning*.

A. Prosedur Penelitian

a. Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini dilaksanakan di Program studi Televisi dan Film, ISI Surakarta khususnya untuk mata kuliah penyuntingan digital 1. Sebagai subjek penelitiannya adalah mahasiswa semester 2 dengan jumlah 33 mahasiswa, dengan karakteristik siswanya kurang kreatif, cenderung ramai dan sukar dikendalikan dalam hal sikap dan budi pekerti serta memiliki rata-rata nilai ulangan harian terendah dibanding program keahlian lainnya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dari tanggal 1 Mei sampai dengan 24 November 2018.

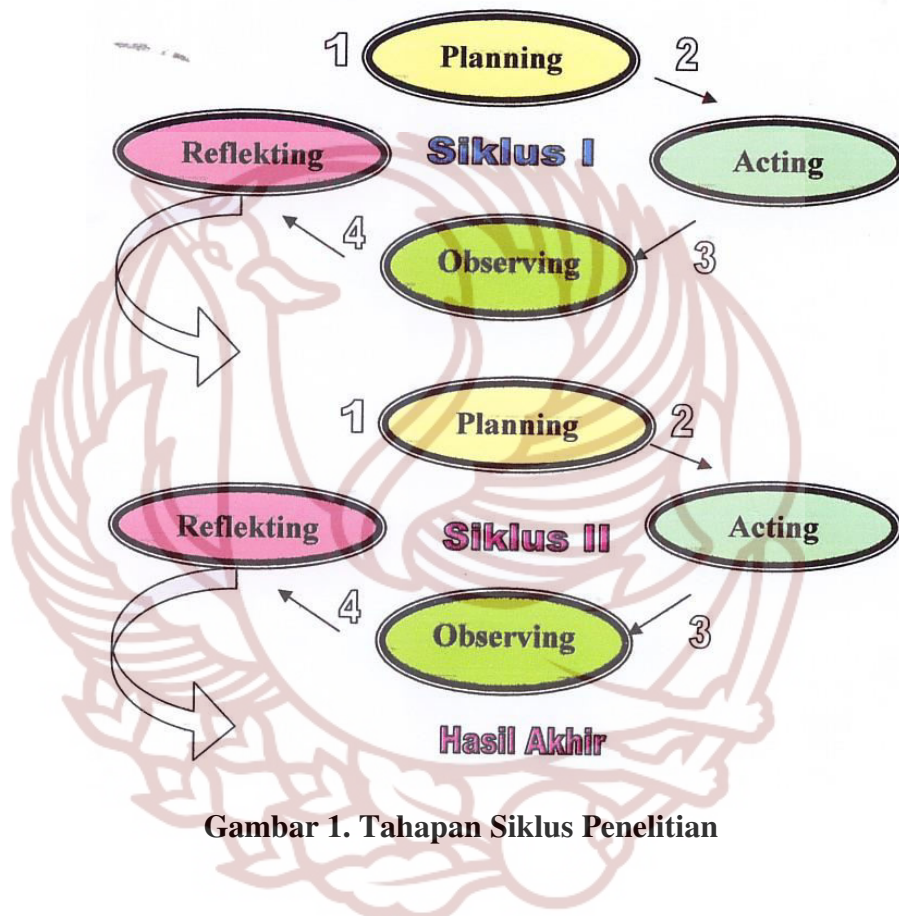
ISI Surakarta terletak di tengah pusat kota Surakarta, sehingga arus informasi dan dampak perkembangan teknologi cepat sekali masuk dan diterima oleh siswa. Hal ini berdampak pula pada pola berpikir mahasiswa yang cenderung mudah terpengaruh oleh hal-hal yang bersifat negatif tanpa mampu menyaring mana yang baik atau buruk untuk dirinya.

Sebagai salah satu perguruan tinggi seni di Indonesia, ISI Surakarta juga dituntut untuk menyelenggarakan pendidikan yang mampu menyiapkan tenaga kerja yang siap diterima di dunia kerja dan industri. Untuk itu perlu dikembangkan sikap kreatif dan soft skill yang baik pada peserta didik di lingkungan perkuliahan.

b. Model tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas berbeda dengan penelitian ilmiah pada umumnya, maka prosedur penelitian yang dilakukan dengan menggunakan siklus yang meliputi : Perencanaan

atau Persiapan , Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan / Observasi, dan Refleksi / Perenungan. Siklus yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah 2 kali. Berikut gambaran pelaksanaan penelitian dengan 2 siklus.



Gambar 1. Tahapan Siklus Penelitian

Tahapan siklus penelitian tersebut dilakukan dalam dua kali siklus, untuk melaksanakan siklus pertama peneliti melakukan perenungan atau semacam pra penelitian terlebih dahulu untuk menentukan proses penelitian tindakan berdasarkan permasalahan yang ada. Kemudian siklus berikutnya dilaksanakan sama persis dengan siklus pertama dengan menambahkan hasil refleksi dari siklus pertama, atau hasil perenungan dari siklus pertama dijadikan sebagai bahan pertimbangan perencanaan pada siklus berikutnya, demikian hingga didapatkan hasil seperti yang diinginkan.

C. Metode Pengumpulan Data

Karena penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bersifat kualitatif dan data-data yang ada bersumber dari aktivitas siswa serta data-data dari hasil pengamatan dan wawancara, maka untuk menjaring data yang ada peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interview*)

Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk menjaring data tentang motivasi dan sikap siswa sebelum dan setelah diperlakukan tindakan dalam penelitian, bersifat lentur dan terbuka serta dalam suasana yang tidak formal.

2. Pengamatan (*Observation*)

Teknik ini digunakan untuk menjaring data tentang aktivitas atau peristiwa yang dapat diamati selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Dalam hal ini peneliti ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga dapat mengamati serta memahami setiap permasalahan yang terjadi.

3. Tes

Metode ini digunakan untuk mencari data tentang hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan penelitian, sehingga dapat diketahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi tindakan.

D. Metode Analisis Data

Metode analisis yang peneliti gunakan adalah dengan teknik diskriptif kualitatif. Karena penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang sumber datanya bersifat kualitatif, untuk itu cara pengambilan kesimpulan berdasarkan pada data-data dari hasil penilaian bukan pengukuran yang berbentuk bilangan atau angka. Prosentase dalam bentuk angka atau bilangan tersebut harus diubah menjadi sebuah predikat, seperti baik sekali, tidak baik, kurang, aktif, tidak aktif dan sebagainya, sehingga data yang berbentuk angka hanya dijadikan sebagai dasar bagi penentu predikat.

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah mengadakan penarikan simpulan dari tiap-tiap permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Pokok-pokok temuan hasil penelitian kemudian diverifikasi lagi agar lebih mantap dan hasilnya bisa dipertanggungjawabkan maka peneliti mengadakan pengecekan ulang atau merefleksikan kembali seluruh proses tindakan yang telah dilakukan serta menguji validitas dengan sumber data yang lain baik dari sumber yang sama atau berbeda.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini sebagai alat pengumpul data utama adalah peneliti sendiri karena pada saat pengumpulan data peneliti berperan aktif dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga hanya peneliti yang mampu memahami dan mengamati setiap kegiatan yang terjadi di kelas tersebut. Adapun instrumen-instrumen untuk menjangkau data yang dilakukan dengan berbagai metode di atas adalah sebagai berikut:

1. Pedoman wawancara (*interview guide*)

Berisi butir-butir soal yang bersifat terbuka dilakukan di dalam atau luar kelas bersifat tidak formal. Bentuk pedoman wawancara ini adalah berupa *checklist* atau daftar cocok untuk mengetahui sejauh mana motivasi dan tanggapan siswa tentang pembelajaran Seni Budaya dengan pemanfaatan hipnoterapi musik.

2. Lembar Pengamatan (*Observation Sheet*)

Berfungsi mengamati sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung terutama tentang pengamatan kreativitas dan soft skill siswa, dengan skala penilaian terlampir dan indikator penilaian sebagai berikut :

Sangat Tinggi, apabila rata-rata hasil pengamatan sebesar 90-100

Tinggi, apabila rata-rata hasil pengamatan sebesar 70 -89

Sedang, apabila rata-rata pengamatan sebesar 50 - 69

Rendah, apabila rata-rata hasil pengamatan sebesar < 49

3. Tes

Bentuk tes yang akan digunakan adalah Pre tes dan Post tes digunakan sebagai umpan balik bagi siswa dan peneliti (guru), untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan sebuah tindakan itu dilakukan. Indikator hasil tes siswa sebagai berikut:

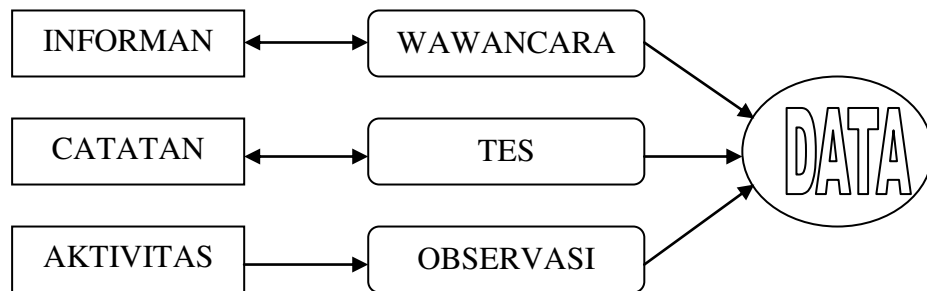
- i. Sangat Baik apabila nilai tes siswa 90-100
- ii. Baik apabila nilai tes siswa 80 - 89
- iii. Cukup apabila nilai tes siswa 60 - 79
- iv. Kurang Baik apabila nilai tes siswa < 60

4. Catatan Harian Peneliti, berisi tentang kejadian-kejadian yang berlangsung baik di kelas ataupun luar kelas, serta catatan tentang perubahan-perubahan sikap terutama yang berkaitan dengan implementasi budi pekerti soft skill dan hard skill selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

E. Validitas Data

Untuk menguji validitas data penelitian ini digunakan teknik Triangulasi. Cara ini merupakan cara yang paling umum digunakan dalam meningkatkan validitas dalam penelitian kualitatif. Triangulasi ini merupakan teknik yang didasari pola pikir fenomenologi yang bersifat multiperspektif yaitu menarik simpulan yang mantap dengan berbagai macam cara pandang (Sutopo, 2002 : 78).

Triangulasi Data atau Sumber adalah menggali data yang ada dengan cara menggali beberapa sumber data yang berbeda, sehingga data yang diperoleh dari sumber yang satu bisa lebih teruji kebenarannya bila mana dibandingkan dengan data yang lain. Berikut gambaran teknik Triangulasi dalam bentuk diagram alir, untuk mempermudah pemahaman :



Gambar 2. Model Pengembangan Validitas Trianggulasi

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah dengan teknik diskriptif kualitatif. Karena penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang sumber datanya bersifat kualitatif, untuk itu cara pengambilan kesimpulan berdasarkan pada data data dari hasil penelitian bukan pengukuran yang berbentuk bilangan atau angka. Prosentase dalam bentuk angka atau bilangan tersebut harus diubah menjadi predikat, seperti baik sekali, tidak baik, kurang aktif, tidak aktif dan sebagainya, sehingga data yang berbentuk angka hanya dijadikan sebagai dasar penentu predikat.

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah mengadakan penarikan simpulan dari tiap tiap permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Pokok pokok temuan hasil penelitian kemudian diverifikasi lagi agar lebih mantap dan hasilnya bisa dipertanggungjawabkan maka peneliti mengadakan pengecekan ulang atau merefleksikan kembali seluruh proses tindakan yang telah dilakukan serta menguji validitas dengan sumber data yang lain baik dari sumber yang sama atau berbeda.

BAB III

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Selintas Setting dan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Prodi TV dan Film Jurusan Media Rekam. Peneliti memilih kelas ini dengan pertimbangan bahwa karakteristik siswa di kelas ini berbeda dengan kelas lainnya, yaitu sebagian besar siswanya dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas kurang aktif, acuh tak acuh cenderung ramai sendiri dan memiliki rata-rata nilai hasil belajar yang sangat rendah dibanding kelas lainnya.

Seperti telah diuraikan pada latar belakang di atas bahwa motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas sangat rendah, hal ini ditunjukkan hanya ada sekitar 5 % siswa yang aktif sedangkan sikap siswa yang lain tidak mau bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Ada kecenderungan berbicara sendiri pada saat guru menerangkan di depan. Selain itu hampir 90 % Siswa kurang kreatif, hal ini disebabkan rendahnya motivasi siswa yang berdampak pada hasil belajar sebagian besar siswa yang belum mencapai batas tuntas minimum 6,5 yaitu hanya terdapat 60 % siswa yang mencapai batas tuntas minimum, idealnya yang mencapai batas ketuntasan belajar klasikal adalah sekitar 85 % siswa dalam satu kelas.

Berdasarkan data fakta di atas maka peneliti mencoba mengadakan perubahan pendekatan dalam proses belajar mengajar di kelas, yaitu dengan pendekatan 4 P (Pribadi, Press / Pendorong, Proses, Produk) dan memanfaatkan hipnoterapi dengan musik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan harapan mampu merubah cara pandang siswa, untuk memberikan motivasi dan bekal mental spiritual yang positif, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada semester dua tahun pelajaran 2017/ 2018 yaitu tepatnya di mulai pada tanggal 1 Mei 2018 sampai dengan 24 November 2018 yang terbagi dalam dua siklus. Siklus I dilakukan pada tanggal 1 Mei sampai 31 Mei 2018,

1. Perencanaan Penelitian

Pada proses perencanaan peneliti mengadakan berbagai persiapan untuk melaksanakan penelitian yaitu :

- (a) Menentukan setting dan subjek penelitian,
- (b) Menentukan siklus penelitian,
- (c) Menyusun instrumen penelitian,
- (d) Menyusun jadwal pelaksanaan penelitian,
- (e) Menentukan Kompetensi Dasar yang akan dilaksanakan dalam penelitian,
- (f) Membuat rancangan pembelajaran dengan pemanfaatan hipnoterapi musik untuk setiap pokok bahasan.
- (g) Menentukan dan menyiapkan alat pembelajaran seperti, Laptop, Tape Recorder, VCD.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini dosen atau peneliti melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan 4 P serta memanfaatkan hipnoterapi musik dengan langkah-langkah sebagai berikut di bawah ini dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Skenario pembelajaran dengan pendekatan 4 P dan hipnoterapi

NO	SKENARIO PEMBELAJARAN	WAKTU	KONSEP PENDEKATAN
1	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang skenario pembelajaran dan sistem penilaian kelas yang akan dilakukan dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pre tes untuk mengetahui kondisi awal mahasiswa sebelum diberi tindakan, dengan cara tanya jawab lisan. Menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dengan menghidupkan musik instrumental di kelas, dosen memberikan motivasi dengan rangsangan <i>teknik visualisasi</i> dengan kata-kata. 	<p>5'</p> <p>10'</p>	<p>PRIBADI / PERSON</p> <p>PRESS/PENDORONG HIPNOTERAPI</p>
2	Kegiatan Inti:		

	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari Dosen dengan cara seluruh kelas berhitung 1 sampai dengan 5 , yang menyebut nomor sama bergabung pada kelompok yang sama, kemudian kelompok tersebut menentukan tempat duduk yang nyaman untuk timnya. Setelah itu masing-masing kelompok harus menentukan satu orang ketua, sekertaris, dan pembicara dalam forum diskusi dan sisanya sebagai anggota yang nanti pada saat diskusi kelas harus menjawab pertanyaan kelompok lain. Dosen meminta perwakilan salah satu siswa untuk ke depan dari masing-masing kelompok untuk menyaksikan salah satu tayangan VCD pembelajaran tentang Teater Nusantara. Sementara itu anggota kelompoknya menyiapkan yel-yel kelompok sebagai ucapan salam sebelum bertanya pada kelompok lain. Selesai menyaksikan tayangan VCD tersebut, mereka kembali ke kelompoknya dan bertugas mempresentasikan hasil pengamatan kepada anggota teman yang lain. Selesai diskusi kelompok kecil kemudian siswa mengadakan diskusi kelas, dg mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, atau mendemonstrasikan hasil kerja kelompok di depan kelas apabila tugas kelompoknya adalah performant. Pada proses diskusi kelas ini akan tampak kerjasama yang baik atau tidak dari masing-masing kelompok. 	<p>5 '</p> <p>10'</p>	<p>PROSES DAN PRODUK PRIBADI / PERSON</p> <ul style="list-style-type: none"> Pada saat siswa dengan kelompoknya mengerjakan tugas yang diberikan dosen sambil diputar musik instrumental agar suasana tidak tegang sehingga akan menyenangkan dan tanpa sadar otak kanan dan otak kiri secara bersamaan melakukan aktivitas. Pada tahap ini pula diharapkan terjadi proses interaksi antar siswa dalam kelompoknya sehingga penanaman nilai-nilai budi pekerti mulia nampak dalam proses diskusi dengan kelompoknya. Karena siswa akan belajar menghargai pendapat orang lain, menerima perbedaan pendapat dan bersikap santun dalam memberikan tanggapan dan bertanya.
3	<p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberikan refleksi setiap akhir pembelajaran dengan tehnik yang sama pada saat pembukaan yaitu memberikan hipnoterapi dengan tehnik visualisasi dari materi yang diberikan. Hal ini dilakukan cukup 5 	15'	HIPNOTERAPI

	<p>menit saja. Adapun contoh refleksi dengan hipnoterapi musik dan visualisasi (terlampir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menutup dan menyimpulkan (refleksi) dan diadakan post tes jika selesai satu siklus. 		
--	--	--	--

3. Observasi Tindakan

Pada tahap ini peneliti mengadakan proses observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung Tujuan dari kegiatan observasi ini adalah mencari data sebanyak banyaknya melalui pengamatan tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi yang ada. Pengamatan difokuskan pada kegiatan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, serta di luar jam pelajaran sebagai bahan perbandingan untuk mengetahui keberhasilan penelitian.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti bersama-sama dengan murid mengadakan sebuah perenungan atau evaluasi terhadap proses yang telah dilakukan dengan harapan jika ada kekurangan atau kendala dapat dijadikan rujukan untuk pembenahan pelaksanaan pada siklus berikutnya. Demikian gambaran selintas tentang setting penelitian dan prosedur yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun hasil penelitian tindakan kelas dapat dikaji secara rinci sebagai berikut di bawah ini.

B. Hasil Penelitian

Secara umum hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Hal ini lebih dikarenakan adanya perubahan sikap, motivasi dari dalam diri siswa sendiri yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku mahasiswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Untuk lebih jelasnya berikut peneliti uraikan secara rinci hasil dari penelitian mulai dari diskripsi hasil penelitian siklus I sampai dengan siklus II. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2017 / 2018 yaitu tepatnya di mulai pada tanggal 1 Mei 2018 sampai dengan 24 november 2018 yang terbagi dalam dua siklus. Siklus I dilakukan pada tanggal 1 mei sampai 31 mei 2018 dengan materi pokok apresiasi tari nusantara dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 1 Juni sampai 1 Juli 2018 dengan materi atau kompetensi mengekspresikan diri melalui karya teater sederhana.

1. Diskripsi Hasil Penelitian Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan dan persiapan penelitian yang meliputi kegiatan :

- (1) Menyusun silabus dan RPP serta soal untuk pre tes dan pos tes
- (2) Mempersiapkan media dan alat pembelajaran, berupa Lap top, VCD, dan Lembar Kerja Siswa.
- (3) Menyiapkan nama-nama kelompok dengan menggunakan istilah-istilah dalam seni budaya (Tari, Musik, Rupa, Kriya dan Teater).
- (4) Menyiapkan skenario pembelajaran dengan pendekatan 4 P dan hipnoterapi.
- (5) Menyiapkan instrumen penelitian untuk pengamatan dan penilaian.

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tahapan diawali dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, adapun skenario pembelajarannya adalah sebagai berikut dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman pembaca.

1) Kegiatan Awal:(dilakukan kurang lebih 15 menit)

- (a) Menjelaskan tentang skenario pembelajaran dan sistem penilaian kelas yang akan dilakukan dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- (b) Pre tes untuk mengetahui kondisi awal mahasiswa sebelum diberi tindakan, dengan cara tanya jawab lisan.
- (c) Menumbuhkan semangat dan motivasi mahasiswa dengan menghidupkan musik instrumental di kelas, dosen memberikan motivasi dengan rangsangan **teknik visualisasi** dengan kata-kata, berikut langkah-langkahnya;
- *Meminta siswa duduk dengan santai, tulang punggung tegak topi nyaman dan tidak memaksakan diri. Masing-masing telapak tangan diletakkan diatas pangkuan paha kanan kiri.*
 - *Tutup mata perlahan dan katakan pada diri sendiri " saya perintahkan semua anggota dan pikiran benar-benar rileks dan masuk ke dalam keadaan Alfa.*
 - *Tarik napas panjang secara perlahan-lahan sampai batas maksimal, lalu hembuskan perlahan-lahan sambil berkata dalam hati " rileks " sebanyak 3 kali.*
 - *Kemudian pusatkan perhatian pada seluruh bagian tubuh anda dari ujung kepala hingga ujung kaki perintahkan agar rileks dan lakukan sambil tersenyum. Dan anda akan merasakan seluruh tubuh anda benar-benar rileks.*
 - *Setelah itu bayangkan anda berada di suatu tempat yang benar-benar anda sukai tempat yang bila anda berada di sana, anda merasa tenang, damai dan bahagia (gunung, laut, dll). Nikmati pemandangan yang ada diimajinasi anda seorang diri tanpa orang lain.*

- *Setelah itu perlahan buka mata anda dan kita akan mulai belajar, dan saat ini anda dalam kondisi Alfa.*

Berikut ini ilustrasi gambar pada saat siswa digiring ke dalam kondisi Alfa untuk merangsang kemampuan otak bawah sadar sehingga tujuan memasukkan pengaruh yang positif dapat tercapai.

2) Kegiatan Inti : (dilakukan kurang lebih 60 menit)

- (a) Mahasiswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari Dosen dengan cara seluruh kelas berhitung 1 sampai dengan 5, yang menyebut nomor sama bergabung pada kelompok yang sama, kemudian kelompok tersebut menentukan tempat duduk yang nyaman untuk timnya. Setelah itu masing-masing kelompok harus menentukan satu orang ketua, sekretaris, dan pembicara dalam forum diskusi dan sisanya sebagai anggota yang nanti pada saat diskusi kelas harus menjawab pertanyaan kelompok lain.
- (b) Dosen meminta perwakilan salah satu siswa untuk ke depan dari masing-masing kelompok untuk menyaksikan salah satu tayangan VCD pembelajaran tentang Teater Nusantara. Sementara itu anggota kelompoknya menyiapkan yel-yel kelompok sebagai ucapan salam sebelum bertanya pada kelompok lain.
- (c) Setelah selesai menyaksikan tayangan VCD tersebut, mereka kembali ke kelompoknya dan bertugas mempresentasikan hasil pengamatan kepada anggota teman yang lain. Pada saat siswa bekerja dengan kelompoknya mengerjakan tugas yang diberikan dosen sambil diputarkan musik instrumental agar suasana tidak tegang sehingga akan menyenangkan dan tanpa sadar otak kanan dan otak kiri mahasiswa secara bersamaan melakukan aktivitas. Pada tahap ini pula diharapkan terjadi proses interaksi antar

mahasiswa dalam kelompoknya sehingga penanaman nilai-nilai budi pekerti mulai nampak dalam proses diskusi dengan kelompoknya. Karena mahasiswa akan belajar menghargai pendapat orang lain, menerima perbedaan pendapat dan bersikap santun dalam memberikan sanggahan dan bertanya. Serta belajar berkomunikasi dengan baik.

- (e) Setelah diskusi kelompok kecil kemudian mahasiswa mengadakan diskusi kelas, dengan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, atau mendemonstrasikan hasil kerja kelompok di depan kelas apabila tugas kelompoknya adalah performen. Pada proses diskusi kelas ini akan tampak kerjasama yang baik atau tidak dari masing-masing kelompok.

3) Kegiatan Akhir

- (1) Dosen memberikan kesimpulan, mengadakan refleksi setiap akhir pembelajaran serta dengan tehnik yang sama pada saat pembukaan yaitu memberikan hipnoterapi dengan tehnik visualisasi dari materi yang diberikan. Hal ini dilakukan cukup 5 menit saja. Adapun contoh refleksi dengan hipnoterapi musik dan visualisasi adalah sebagai berikut :
- Siswa diminta duduk dengan rileks. Duduk dengan tenang. Tarik nafas dengan tenang sambil menutup mata. Buatlah rileks seluruh anggota tubuh dan bayangkan dirimu dalam lingkungan yang sangat damai.
 - Bayangkan dan mulailah berimajinasi. Betapa indahnya keragaman budaya di Indonesia. Bayangkan dengan mengenal seni budaya antar suku membawa perdamaian di sekitar kita. Seni itu indah, seni itu damai dan seni itu prestasi.

- Perlahan buka mata, dan kembali ke kenyataan. Apa yang akan anda lakukan terhadap seni budaya daerah yang anda punyai ?

(2) Menutup dan menyimpulkan (refleksi) dan diadakan post tes jika selesai satu siklus.

Demikian proses pembelajaran yang diterapkan selama proses penelitian dengan menggunakan hipnoterapi musik dan pendekatan 4P. Langkah-langkah tersebut dilakukan sama dalam setiap siklus akan tetapi berbeda pada saat proses visualisasinya, baik pada saat pembukaan dan refleksi, isi dari visualisasi kata-kata disesuaikan kompetensi yang dibahas.

c. Tahap *Observasi* (Observing)

Dari proses pembelajaran di atas diperoleh data hasil observasi, untuk lebih jelasnya hasil data pengamatan dapat dilihat dari hasil analisis data, baik yang berbentuk lembar observasi, pedoman wawancara dan tes, dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

(1) *Hasil Pengamatan kreativitas siswa di kelas*

Skala yang peneliti gunakan untuk mengamati kreativitas siswa adalah menggunakan skala yang dikembangkan oleh Utami Munandar (2005 : 71), dalam tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Ciri-ciri siswa kreatif

NO	CIRI-CIRI KREATIVITAS
1	Rasa ingin tahu luas dan mendalam
2	Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3	Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
4	Bebas dalam menyatakan pendapat
5	Mempunyai rasa keindahan yang mendalam
6	Menonjol dalam salah satu bidang seni
7	Mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang
8	Mempunyai rasa humor yang luas
9	Mempunyai daya imajinasi
10	Orisinil dalam ungkapan gagasan dalam pemecahan

	masalah
--	---------

Data hasil observasi menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memiliki kreativitas rendah sekitar 51 % atau sejumlah kurang lebih 16 siswa, hanya terdapat sekitar 10 % atau 4 siswa yang memiliki kreativitas tinggi, serta sekitar 9 % siswa memiliki kreativitas sangat tinggi yaitu sejumlah 3 orang dan siswa yang memiliki kreativitas sedang 10 siswa atau sekitar 30 % dari jumlah siswa.

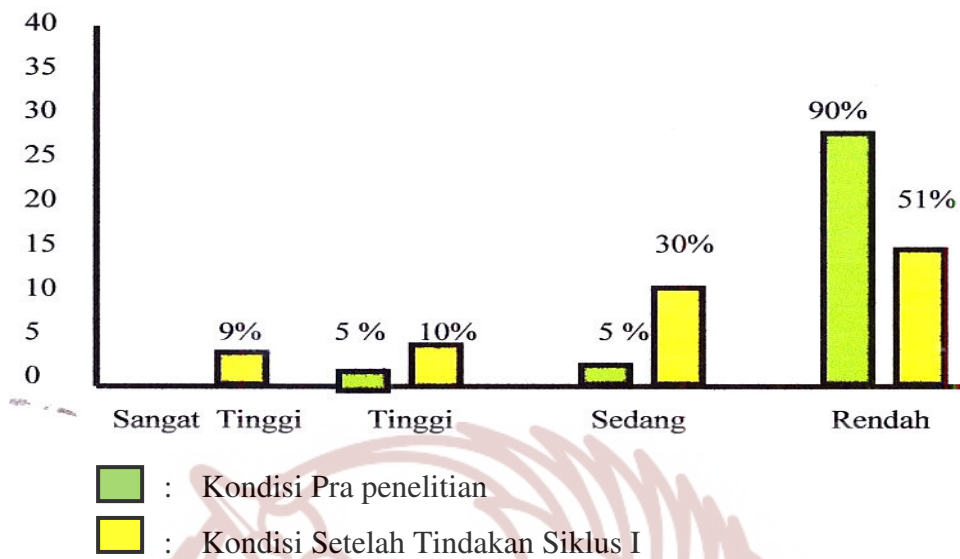
Jika diamati dalam bentuk tabel prosentasenya sebagai berikut di bawah ini:

Tabel 2. Prosentase Indikator Kreativitas Siswa

NO	INDIKATOR KREATIVITAS	JUMLAH SISWA	DLM %
1	Sangat Tinggi	3 siswa	9%
2	Tinggi	4 siswa	10%
3	Sedang	10 siswa	30%
4	Rendah	16 siswa	51 %
	Jumlah	33 siswa	100 %

Berikut penjelasan dalam bentuk diagram batang perbandingan kreativitas siswa pada siklus I. Dari data tersebut dapat diketahui ada kenaikan aspek kreativitas siswa sebelum dilaksanakan penelitian dan setelah dilakukan. Data awal menunjukkan sekitar 90 % siswa memiliki kreativitas rendah dan hanya sekitar 10 % siswa memiliki kreativitas sedang dan tinggi. Meskipun kenaikannya tidak cukup signifikan akan tetapi hal ini telah menunjukkan adanya perubahan sikap dari siswa.

Jumlah Siswa

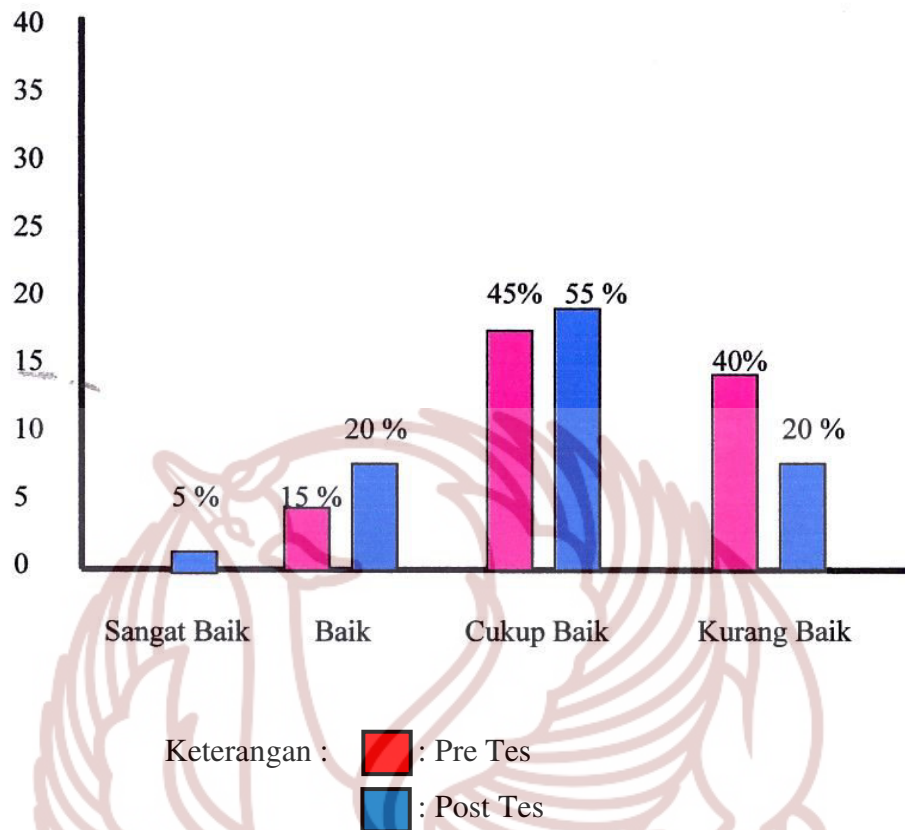


Gambar 1. Diagram Batang Kreativitas Siswa Pra Siklus dan Siklus I

(2) Pengamatan Perubahan Soft Skill/Perilaku Mahasiswa

Seiring berubahnya kreativitas siswa, berubah pula sikap atau perilaku siswa sedikit demi sedikit. Sikap menghargai teman, menghormati guru, serta motivasi yang tinggi mulai nampak dirasakan di kelas meskipun jumlahnya belum maksimal, masih terdapat sekitar 3 siswa yang menutup diri untuk menunjukkan potensinya. Hal ini disebabkan adanya rasa malu dan tidak percaya diri untuk tampil atau berbicara menanggapi pertanyaan teman dari kelompok lain.

(3) Rata-rata Hasil Belajar Penyuntingan Digital 1 kelas A dalam %



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus I

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari hasil pre tes dan post tes. Hal ini ditunjukkan oleh prosentase peningkatan hasil belajar siswa pada kategori sangat baik pada saat pre tes memang belum ada siswa yang mencapai kriteria tersebut akan tetapi setelah post tes siswa yang mencapai kategori sangat baik ada 5 % (1 mahasiswa), sedangkan kategori Baik mengalami peningkatan meskipun sedikit yaitu pada saat pre tes hanya sekitar 15 % (4 mahasiswa) pada saat post tes menjadi 20 % (7 siswa). Untuk kategori Cukup Baik terdapat 45 % (16 mahasiswa) pada saat pre tes dan naik menjadi 55 % (18 mahasiswa) pada saat post tes. Sementara itu kategori kurang baik mengalami penurunan

dari 40 % (13 mahasiswa) pada saat pre tes menjadi 20 % (7 mahasiswa) pada saat post tes, hal ini disebabkan oleh adanya peningkatan prosentase pada kategori sangat baik, baik, dan cukup baik.

d. Refleksi

Dari hasil analisis data pada siklus I banyak ditemukan peningkatan dalam proses kreativitas dan hasil belajar mahasiswa meskipun peningkatannya belum signifikan hal ini disebabkan oleh berbagai faktor kendala dan kelemahan yang terdapat pada pelaksanaan siklus I, yaitu :

- (1) Mahasiswa belum terbiasa atau terkondisi untuk bebas mengemukakan pendapat. Kondisi ini dipacu oleh sebuah keadaan bahwa sejak mahasiswa berada di semester 1 terbiasa dalam kondisi yang tertekan hal ini berdampak negative terhadap perkembangan psikologi anak. Ini berpengaruh pada sikap mahasiswa pada saat berdiskusi mahasiswa masih malu dan takut untuk bertanya dan ada perasaan takut mengemukakan pendapatnya.
- (2) Adanya perasaan takut salah pada saat berdiskusi menyebabkan prosentase mahasiswa dalam menjawab pertanyaan teman pada saat berdiskusi hanya mencapai 25 %.
- (3) Dalam kegiatan menanggapi pendapat temannya masih sangat rendah yaitu prosentasenya hanya sebesar 10 % hal ini disebabkan oleh masih rendahnya motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses diskusi. Mahasiswa cenderung kurang kreatif dalam mengemukakan pendapat, dalam menanggapi pendapat kelompok lain meskipun jawaban yang disajikan temannya tidak benar. Dalam proses diskusi hanya kelompok penyaji saja yang terlihat aktif menjawab pertanyaan sedangkan siswa lain cenderung pasif.

- (4) Prosentase ketuntasan belajar klasikal berdasarkan hasil post tes belum tercapai hal ini disebabkan baru 75 % siswa yang mencapai batas tuntas minimum sehingga indikator keberhasilan penelitian sebesar 85 % belum tercapai. Untuk itu sebagai tindak lanjut maka diadakan perbaikan bagi siswa yang belum mencapai batas tuntas minimum serta pengayaan bagi siswa yang telah tuntas.

Meskipun masih terdapat berbagai kekurangan dan kelemahan pada siklus I, namun terdapat pula berbagai hal positif ditemukan, yaitu :

- (1) Motivasi mahasiswa meningkat dengan digunakannya hipnoterapi dalam proses pembelajaran di kelas, terbukti suasana kelas menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Peserta didik juga lebih nyaman kondisinya pada saat kerja kelompok dengan diperdengarkannya musik instrumentalia sebagai sarana relaksasi.
- (2) Mahasiswa mulai ada keberanian untuk tampil di depan mempresentasikan hasil kerja kelompok, meskipun belum maksimal.
- (3) Walau prosentasenya masih rendah mahasiswa sudah mulai berani menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.
- (4) Suasana pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, serta antusias mahasiswa hadir di kelas tepat waktu, anak menjadi lebih disiplin dan mudah dikendalikan.

2. Diskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2018 sampai dengan 1 Juli 2018 dengan tahapan penelitian sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dari hasil pengamatan penelitian dan refleksi pada siklus I maka peneliti mencoba membuat strategi-strategi untuk mengatasi

kelemahan yang ada pada siklus I. Adapun proses penelitian pada siklus II sama persis dengan siklus I hanya menambahkan teknik-tenik tertentu untuk mengatasi proses pembelajarannya agar lebih variatif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, misalnya:

- (1) Adanya pemberian reward atau bonus nilai bagi mahasiswa yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan. Selain itu diberikan selingan gerak-gerak *Brain Gym* untuk penyegaran suasana, serta melatih keseimbangan otak kanan dan kiri. Berikut contoh gerakan *Brain Gym* sebelum pelajaran dimulai.
- (2) Merubah kelompok mahasiswa agar lebih memacu aktivitas mahasiswa serta menghindari terjadinya jumlah siswa yang aktif terdapat pada kelompok tertentu saja.
- (3) Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di luar kelas, *out door* diharapkan dapat membawa suasana baru dan membangkitkan motivasi mahasiswa sehingga mahasiswa dapat lebih terpacu untuk lebih kreatif.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada prinsipnya pelaksanaan tindakan pada siklus II sama persis dengan pelaksanaan siklus I hanya saja diadakan sedikit perubahan seperti pada perencanaan. Di samping itu materi kerja kelompok juga dirubah yang semula mengamati dan menganalisa apresiasi teater rakyat tradisional pada tahap ini membahas unsur-unsur estetis dan pesan moral pertunjukan teater, adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal:(dilakukan kurang lebih 15 menit)

- (a) Menjelaskan tentang skenario pembelajaran dan sistem penilaian kelas yang akan dilakukan dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- (b) Pre tes untuk mengetahui kondisi awal mahasiswa sebelum diberi tindakan, dengan cara tanya jawab lisan.

(c) Menumbuhkan semangat dan motivasi mahasiswa dengan menghidupkan musik instrumental di kelas, dosen memberikan motivasi dengan rangsangan **teknik visualisasi** dengan kata-kata, berikut langkah-langkahnya ;

- *Meminta mahasiswa duduk dengan santai, tulang punggung tegak tapi nyaman dan tidak memaksakan diri. Masing-masing telapak tangan diletakkan diatas pangkuan paha kanan kiri. Tutup mata perlahan dan katakan pada diri sendiri " saya perintahkan semua anggota dan pikiran benar-benar rileks dan masuk ke dalam keadaan Alfa.*
- *Tarik napas panjang secara perlahan-lahan sampai batas maksimal, lalu hembuskan perlahan-lahan sambil berkata dalam hati " rileks " sebanyak 3 kali.*
- *Kemudian pusatkan perhatian pada seluruh bagian tubuh anda dari ujung kepala hingga ujung kaki perintahkan agar rileks dan lakukan sambil tersenyum. Dan anda akan merasakan seluruh tubuh anda benar-benar rileks.*
- *Setelah itu bayangkan anda berada di suatu tempat yang benar-benar anda sukai tempat yang bila anda berada di sana, anda merasa tenang, damai dan bahagia (gunung, laut, dll). Nikmati pemandangan yang ada diimajinasi anda seorang diri tanpa orang lain.*
- *Setelah itu perlahan buka mata anda dan kita akan mulai belajar, dan saat ini anda dalam kondisi Alfa.*

Visualisasi tersebut di atas bisa lebih divariasikan lagi dengan melihat situasi dan kondisi peserta didik. untuk

merangsang kemampuan otak bawah sadar sehingga tujuan memasukkan pengaruh yang positif dapat tercapai.

Untuk hipnoterapi pada siklus II, peneliti mengajak siswa praktek di luar ruangan. Bahkan anak juga diminta melakukan gerak-gerak melalui imajinasinya untuk memainkan peran atau ekspresi tertentu sesuai arahan dosen. Diharapkan kegiatan ini mampu membawa ke suasana rileks dan nyaman. Setelah itu baru masuk pada proses pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

2) Kegiatan Inti (dilakukan kurang lebih 60 menit)

- (a) Mahasiswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari dosen, kemudian bekerja dalam kelompok tersebut menyusun skenario teater sederhana dengan mengambil tema kritik sosial.
- (b) Dosen meminta perwakilan tiap kelompok menyajikan sebuah adegan pendek ke depan dan kelompok lain mengamati dan mengapresiasi. Menebak nilai-nilai apa yang terkandung dalam adegan yang disampaikan kelompok lain.

Dalam proses di atas siswa belajar mengapresiasi kelompok lain, selain mengembangkan sikap apresiatif, juga ada proses pembelajaran soft skill dari anak, bagaimana belajar menghargai pendapat, menghargai kebebasan berekspresi dan mempertanggungjawabkan apa yang ditampilkan. Pada tahap ini pula diharapkan terjadi proses interaksi antar siswa dalam kelompoknya sehingga penanaman nilai-nilai budi pekerti mulai nampak. Karena siswa akan belajar menghargai pendapat orang lain, menerima perbedaan pendapat dan bersikap santun dalam memberikan sanggahan dan bertanya. Serta belajar berkomunikasi dengan baik.

3) Kegiatan Akhir:

(1) Dosen memberikan kesimpulan, mengadakan refleksi setiap akhir pembelajaran serta dengan tehnik yang sama pada saat pembukaan yaitu memberikan hipnoterapi dengan tehnik visualisasi dari materi yang diberikan. Hal ini dilakukan cukup 5 menit saja. Adapun contoh refleksi dengan hipnoterapi musik dan visualisasi adalah sebagai berikut:

- *Siswa diminta duduk dengan rileks. Duduk dengan tenang. Tarik nafas dengan tenang sambil menutup mata. Buatlah rileks seluruh anggota tubuh dan bayangkan dirimu dalam lingkungan yang sangat damai.*
- *Bayangkan dan mulailah berimajinasi. Betapa indahnya keragaman budaya di Indonesia. Bayangkan dengan mengenal seni budaya antar suku membawa perdamaian di sekitar kita. Seni itu indah, seni itu damai dan seni itu prestasi.*
- *Perlahan buka mata, dan kembali ke kenyataan. Apa yang akan anda lakukan terhadap seni budaya daerah yang anda punyai ?*

(4) Menutup dan menyimpulkan (refleksi) dan diadakan post tes jika selesai satu siklus.

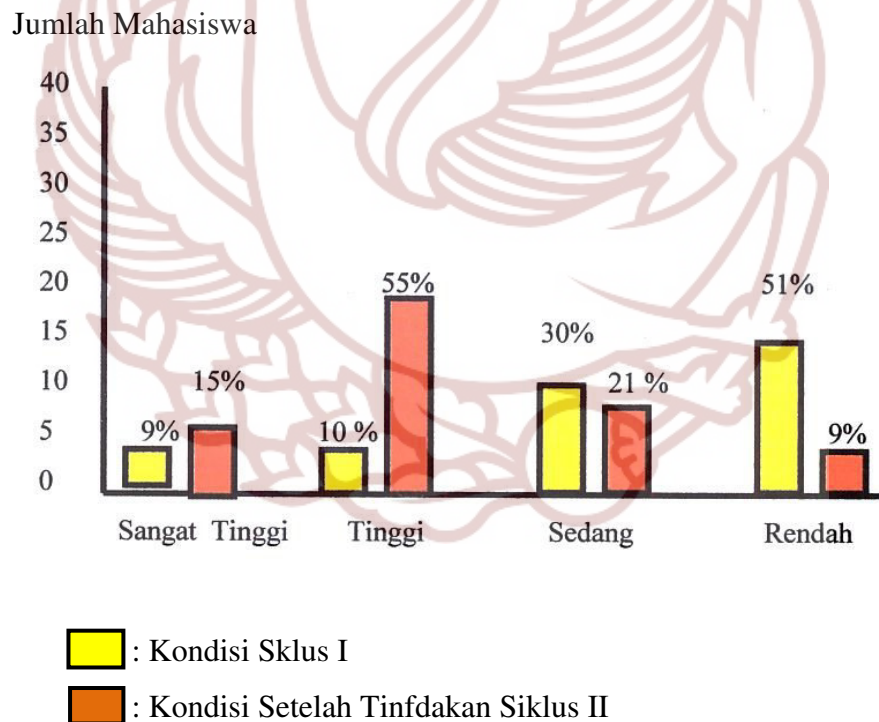
c. Observasi dan Evaluasi Hasil Pengamatan Siklus II

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa kreativitas siswa secara signifikan meningkat di luar dugaan, dalam tabel berikut bisa diamati prosentasi dari kreativitas mahasiswa.

Tabel 3. Prosentase Indikator Kreativitas Siswa

NO	INDIKATOR KREATIVITAS	JUMLAH SISWA	DLM %
1	Sangat Tinggi	5 siswa	15 %
2	Tinggi	18 siswa	55 %
3	Sedang	7 siswa	21 %
4	Rendah	3 siswa	9 %
	Jumlah	33 siswa	100 %

Hasil rata-rata kreativitas di atas dapat dilihat dalam bentuk diagram batang sebagai berikut di bawah ini ;



Gambar 3. Diagram Batang Kreativitas Siswa Siklus II

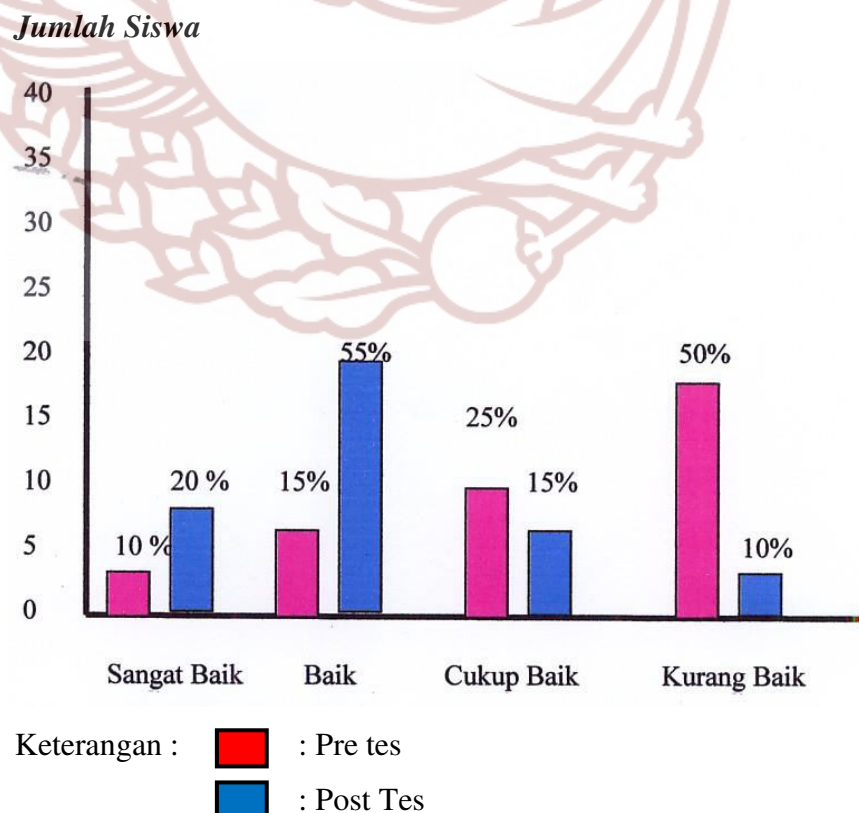
(I) Pengamatan Perubahan Soft Skill / Perilaku Mahasiswa

Perubahan soft skill mahasiswa pada tahapan ini sudah sangat jauh berbeda peningkatannya semakin baik. Mahaiswa

memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap beban tugas yang diberikan kepadanya. Sebagai contoh tanggung jawab individu saat diberi peran dilaksanakan dengan sungguh-sungguh. Tugas-tugas kelompok serta kerjasama dalam terjalin dengan baik. Motivasi dan antusiasme mengikuti pelajaran meningkat tinggi. Keberanian untuk tampil di depan umum serta percaya diri mulai meningkat, seiring kemampuan hard skill yang dimiliki.

Adanya perubahan dari sisi kecakapan personal dan interpersonal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, berikut uraian hasil belajar mahasiswa dalam diagram batang.

(2) Rata-rata Hasil Belajar Seni Budaya Siswa kelas XI KCR dalam % Siklus II



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari hasil pre tes dan post tes. Hal ini ditunjukkan oleh prosentase peningkatan hasil belajar mahasiswa pada kategori sangat baik pada saat pre tes hanya terdapat 10 % (3 mahasiswa) pada saat post tes menjadi 20 % (6 mahasiswa). Sedangkan yang mencapai kriteria baik dari 15 % (5 mahasiswa) menjadi 55% (19 mahasiswa) pada saat post tes. Untuk kategori cukup baik yang semula terdapat 25 % (8 mahasiswa) pada saat post tes menjadi 15 % (5 mahasiswa). Sementara itu kategori kurang baik mengalami penurunan dari 50 % (17 mahasiswa) pada saat pre tes menjadi 10 % (3 mahasiswa) pada saat post tes, hal ini disebabkan oleh adanya peningkatan prosentase pada kategori sangat baik, baik, dan cukup baik.

d. Refleksi Siklus II

Secara keseluruhan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, kreativitas serta perubahan soft skill siswa. Hal ini nampak dari perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran pada saat pra penelitian, siklus I dan siklus II, hasilnya dapat dilihat dari uraian pembahasan antar siklus sebagai berikut di bawah ini.

3. Pembahasan Antar Siklus I dan II

Berikut hasil pengamatan dan penilaian selama proses penelitian adapun hasilnya dapat dikaji dari perbandingan tabel hasil pengamatan pada siklus I dan II sebagai berikut di bawah ini.

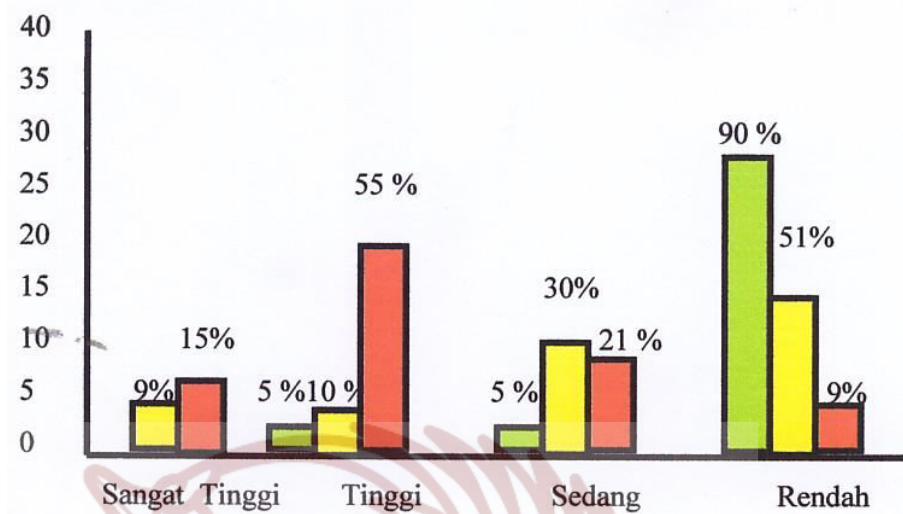
a. Perbandingan Hasil Pengamatan Kreativitas pada Siklus I dan II

Tabel 4. Prosentase Perbandingan Indikator Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II

NO	INDIKATOR KREATIVITAS	SIKLUS I		SIKLUS II		KENAIKAN /TURUN %	
		JUMLAH SISWA	DLM %	JUMLAH SISWA	DLM %		
1	Sangat Tinggi	3 siswa	9 %	5 siswa	15 %	Naik 6 %	
2	Tinggi	4 siswa	10 %	18 siswa	55 %	Naik 45 %	5
3	Sedang	10 siswa	30 %	7 siswa	21 %	Turun 9 %	0
4	Rendah	16 siswa	51 %	3 siswa	9 %	Turun 42 %	
	Jumlah	33 siswa	100 %	33 siswa	100 %		

Prosentase nilai kreativitas yang diperoleh siswa pada siklus I dengan indikator *sangat tinggi* mencapai 9 % sedangkan pada siklus II menjadi 15 % sehingga mengalami peningkatan sekitar 6 %, pada kategori kreativitas *tinggi* yang semula hanya 10 % menjadi 55 % peningkatan pada kategori baik ini sangat besar yaitu 45 %. Untuk siswa yang termasuk dalam kategori kreativitas *sedang* terjadi penurunan 9 % semula pada siklus I sebesar 30 % menjadi 21 % pada siklus II. Sedangkan yang semula memiliki kreativitas *rendah* yaitu 51 % pada siklus I menurun menjadi 9% siswa saja pada siklus II. Jika digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut di bawah ini :

Jumlah Siswa



Keterangan :

■ : Pra Penelitian

■ : Siklus I

■ : Siklus II

Gambar 5. Diagram Batang Perbandingan Kreativitas Siswa pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

b. Perbandingan Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus I dan II

Untuk kenaikan hasil belajar siswa dapat diamati pada tabel sebagai berikut di bawah ini:

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan II dalam %

NO	INDIKATOR HASIL BELAJAR	SIKLUS I		SIKLUS II	
		PRE TES	POS TES	PRE TES	POS TES
1	Sangat Baik 90-100	0%	5 %	10%	20 %
2	Baik 80-89	15 %	20 %	15 %	55 %
3	Cukup Baik 60-79	45%	55 %	25 %	15 %
4	Kurang Baik <60	40%	20 %	50%	10 %
	Jumlah	100 %	100 %	100 %	100 %

Data di atas menunjukkan bahwa mahasiswa yang termasuk kategori baik dan sangat baik pada siklus I sebesar 25 % dan menjadi 75 % pada siklus II dengan demikian jelas telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 50 %. Untuk ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan yang semula hanya 80 % pada siklus I meningkat menjadi 90 % pada siklus II sehingga terjadi kenaikan sebesar 10 % dan telah melebihi batas tuntas indikator keberhasilan penelitian yaitu 85 %.

Dari hasil belajar di atas jelas terbukti ada peningkatan yang cukup signifikan dan indikator pencapaian ketuntasan hasil belajar yang dicapai karena hanya terdapat 10 % mahasiswa yang belum mencapai batas tuntas minimum yaitu 65. Meskipun belum mencapai ketuntasan 100 % akan tetapi kenaikan hasil belajar ini telah membuktikan bahwa terjadi perubahan dalam proses pembelajaran ke arah lebih baik.

Dengan pendekatan 4 P dan memanfaatkan hipnoterapi mampu merubah sikap dan motivasi mahasiswa yang berdampak pada perubahan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. Kesimpulan secara keseluruhan ketuntasan belajar klasikal sampai pada siklus II mencapai 90 % dan hal ini telah melebihi indikator ketuntasan penelitian sebesar 85 %. Suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan dan waktu yang terlewati terasa singkat sehingga tidak ada kesempatan bagi mahasiswa untuk berbicara yang tidak perlu atau ngobrol sendiri, karena semua mahasiswa terfokus pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

c. Pengamatan Perubahan Soft Skill Siswa

Hasil pengamatan secara keseluruhan dari proses penelitian pada siklus I dan II perubahan yang terjadi sangat nampak pada soft skill siswa, dengan meningkatnya kreativitas siswa secara otomatis

ikut merubah sikap dan prilaku mahasiswa (soft skill) ke arah lebih baik yaitu :

- 1) Rasa ingin tahu mahasiswa semakin meningkat, dalam proses diskusi atau apresiasi mahasiswa memiliki keberanian untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.
- 2) Menghargai pendapat orang lain, serta memiliki tanggung jawab yang besar terhadap tugas-tugas yang diberikan kepadanya.
- 3) Kreatif dalam pengembangan ide dan memiliki imajinasi yang baik dalam menyajikan atau mengekspresikan sebuah peran yang dibawakan.
- 4) Memiliki minat serta motivasi tinggi dalam proses pembelajaran di kelas.
- 5) Memiliki ide-ide yang baik dan bersifat orisinal dalam proses kreativitas penyusunan karya seni (teater).
- 6) Sikap santun dan menghargai dosen di kelas.
- 7) Terbentuk sikap disiplin dan tepat waktu setiap kali mengikuti pembelajaran di kelas.
- 8) Jujur dalam bersikap dan bertutur kata.

Pada pendekatan PRIBADI, peneliti selalu melihat keunikan dari masing-masing pribadi karena antara sifat mahasiswa yang satu dengan yang lain memiliki perbedaan. Dengan cara ini mahasiswa merasa mendapatkan perhatian dan dukungan sehingga dia memiliki kesadaran diri untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Untuk menumbuhkan motivasi, semangat dan rasa percaya diri yang tinggi pada diri mahasiswa, dosen menerapkan pendekatan PRESS, yaitu selalu mendorong, memotivasi dan menyadarkan pada diri siswa bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya ke arah lebih baik. Jika semangat atau dorongan untuk belajar itu tumbuh secara otomatis pada diri

mahasiswa, maka sesulit apapun materi yang di terima mahasiswa akan dengan semangat mengerjakan dan melakukannya dengan baik.

Pada tahapan PROSES, peneliti selalu mengedepankan bagaimana cara mahasiswa mengalami sendiri dan melakukan langsung kegiatan pembelajaran itu terjadi. Sebagai contoh proses apresiasi, mahasiswa dihadapkan pada kegiatan langsung mengapresiasi sebuah bahan ajar, kemudian mahasiswa diminta menganalisa dan mempresentasikan hasil pengamatannya. Proses yang dilakukan mahasiswa inilah yang secara tidak langsung memberikan pengajaran dari sisi pengetahuan dan sekaligus soft skillnya. Sehingga ketiga ranah penilaian pada aspek *Afektif*, *Psikomotorik*, dan *Kognitif* siswa akan terbentuk secara bersamaan.

Pendekatan PRODUK, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa. Dalam proses pembelajaran di kelas mahasiswa diminta mampu menciptakan suatu bentuk hasil karya seni sebagai penuangan kreativitas mahasiswa. Dosen memberikan kesempatan dan peluang pada mahasiswa dalam proses pembelajaran sebagai ajang kreativitas untuk menampilkan dan mengekspresikan hasil karya kelompoknya. Bukti dari keseluruhan pendekatan tadi adalah kreativitas mahasiswa meningkat, hasil belajar meningkat dan perubahan sikap mahasiswa menjadi lebih baik.

Dari hasil wawancara dengan para mahasiswa, dengan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan 4P dan hipnoterapi rata-rata senang dan bersemangat setiap kali belajar penyuntingan digital 1, ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan sikap mahasiswa yang tadinya cuek, menyepelkan, dan sering ngobrol sendiri bila diterangkan, sekarang terlihat menikmati setiap menit skenario pembelajaran yang di desain oleh dosen. Hal ini juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II yang mencapai batas ketuntasan klasikal sebesar 90 %.

Berikut adalah hasil data dari mahasiswa dalam pengisian pedoman wawancara tentang pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan 4P dan hipnoterapi. Berdasarkan data dari hasil checklist untuk mahasiswa dapat diketahui bahwa sebesar 100 % mahasiswa menyatakan setuju dan sangat setuju dengan menggunakan pendekatan 4P dan hipnoterapi karena suasana lebih menyenangkan dan dapat menambah semangat atau motivasi belajar. Hanya terdapat 5 % mahasiswa yang menyatakan tidak setuju bahwa pembelajaran dengan pendekatan 4P dan hipnoterapi dapat meningkatkan rasa tanggung jawab pada diri mahasiswa, selebihnya 95 % menyatakan setuju dan sangat setuju.

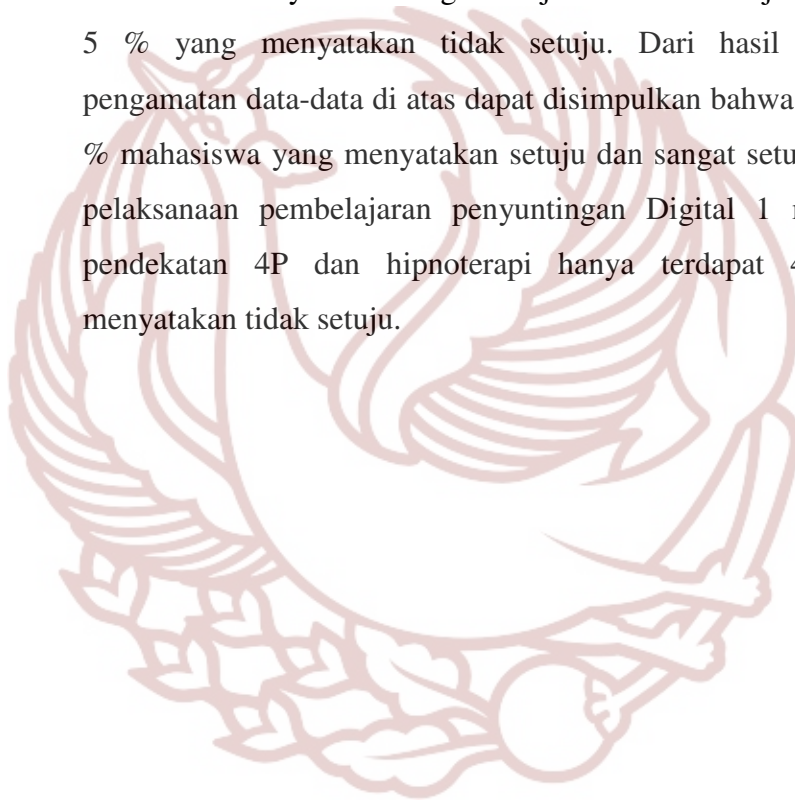
Dapat dilihat dari tabel wawancara di bawah ini, tentang dampak pemanfaatan pendekatan 4P dan hipnoterapi dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 6. Daftar cocok (Checklist) untuk Siswa

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
	Menurut pendapat saya pembelajaran dengan Pendekatan 4P dan hipnoterapi :				
1	Dapat menambah semangat belajar	25	75		
2	Lebih menyenangkan suasana pembelajarannya	55	45		
3	Meningkatkan rasa tanggung jawab	20	75	5	
4	Meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat dan bertanya	15	75	10	
5	Meningkatkan kerjasama dan komunikasi yang baik dengan teman	30	65	5	
6	Meningkatkan aktivitas dan kreativitas dalam berapresiasi dan berkarya seni	40	55	5	
	JUMLAH	185	390	25	
	RATA-RATA	30,8	65	4,2	

Berdasarkan data tersebut ada sekitar 10 % mahasiswa yang menyatakan tidak setuju jika pembelajaran dengan pendekatan 4P dan hipnoterapi dapat meningkatkan keberanian untuk mengemukakan pendapat dan bertanya, selebihnya 90 % mahasiswa

menyatakan setuju dan sangat setuju. Dari pernyataan bahwa dengan pendekatan tersebut dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi dengan teman terdapat sekitar 5 % mahasiswa menyatakan tidak setuju sedangkan 30 % menyatakan sangat setuju dan 65 % menyatakan setuju. Sedangkan untuk pernyataan terakhir bahwa dengan pendekatan 4P dan hipnoterapi dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas dalam berapresiasi dan berkarya seni terdapat 40 % mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 55 % setuju hanya sekitar 5 % yang menyatakan tidak setuju. Dari hasil analisis dan pengamatan data-data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 90,8 % mahasiswa yang menyatakan setuju dan sangat setuju jika dalam pelaksanaan pembelajaran penyuntingan Digital 1 menggunakan pendekatan 4P dan hipnoterapi hanya terdapat 4,2 % yang menyatakan tidak setuju.



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat ditarik sebuah simpulan bahwa :

1. Dengan menerapkan pendekatan 4P yang memanfaatkan hipnoterapi dalam proses pembelajaran Penyuntingan Digital 1 mampu meningkatkan kreativitas mshssiswa. Dapat dilihat pada tabel prosentase perbandingan kreativitas siswa Siklus I dan Siklus II berikut.

NO	INDIKATOR KREATIVITAS	SIKLUS I		SIKLUS II		KENAIKAN / TURUN %
		JUMLAH SISWA	DLM %	JUMLAH SISWA	DLM %	
1	Sangat Tinggi	3 siswa	9 %	5 siswa	15 %	Naik 6 %
2	Tinggi	4 siswa	10 %	18 siswa	55 %	Naik 45 %
3	Sedang	10 siswa	30 %	7 siswa	21 %	Turun 9 %
4	Rendah	16 siswa	51 %	3 siswa	9 %	Turun 42 %
	Jumlah	33 siswa	100 %	33 siswa	100 %	

2. Pendekatan 4P dengan hipnoterapi juga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, hal ini ditunjukkan oleh data mahasiswa yang termasuk kategori baik dan sangat baik pada siklus I sebesar 25 % dan menjadi 75 % pada siklus II dengan demikian jelas telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 50 %. Untuk ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan yang semula hanya 80 % pada siklus I meningkat menjadi 90 % pada siklus II sehingga terjadi kenaikan sebesar 10 % dan telah melebihi batas tuntas indikator keberhasilan penelitian yaitu 85 %.
3. Dengan menggunakan pendekatan 4P yang memanfaatkan hipnoterapi berdampak positif dalam proses belajar mengajar di kelas, yaitu lebih dinamis, inovatif, siswa kelihatan lebih bersemangat dan selalu senang mengikuti proses belajar mengajar di kelas, sehingga hal ini berpengaruh juga terhadap ketrampilan soft skill siswa yaitu (1) Mahasiswa menjadi

berani mengemukakan pendapat di depan umum, (2) Mahasiswa dapat lebih menghargai pendapat orang lain, (3) Memiliki tanggung jawab yang besar terhadap tugas-tugas yang diberikan kepadanya, (4) kreatif dalam pengembangan ide dan memiliki imajinasi yang baik dalam menyajikan atau mengekspresikan sebuah peran yang dibawakan, (5) memiliki minat serta motivasi tinggi dalam proses pembelajaran di kelas, (6) Memiliki ide-ide yang baik dan bersifat orisinal dalam proses kreativitas penyusunan karya seni, (7) Bersikap santun dan menghargai orang lain baik di dalam kelas atau luar kelas, (8) Terbentuk sikap disiplin dan tepat waktu setiap kali mengikuti pembelajaran di kelas, serta (9) Jujur dalam bersikap dan bertutur kata.

B. Saran

Dari berbagai temuan dan hasil yang di dapat selama proses penelitian dikemukakan saran-saran yang bersifat membangun, yaitu :

1. Dosen harus mau dan selalu berusaha untuk menggali ide-ide yang bersifat inovatif dan kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna dan dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa.
2. Dalam menerapkan pendekatan 4P dengan hipnoterapi guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar lebih dapat bersikap kreatif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Dalam proses pembelajaran harus diciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.
4. Bagi kampus penyelenggara hendaknya dapat selalu memberi kesempatan dan dorongan bagi para dosen untuk melakukan kegiatan penelitian sebagai upaya meningkatkan profesionalitas dan kinerja perguruan tinggi.

DAFTAR ACUAN

- Adi W Gunawan. 2006. *Hypnotherapy The Art of Subconsciou restructuring*, Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ariesandi Styono. 2007. *Hypnoparenting, Menjadi Orang Tua Efektif dengan Hipnotis*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian Kelas*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Balitbang.
- Don Campbell. 2002. *Efek Mozart Bagi Anak-anak, Meningkatkan Daya Pikir, Kesehatan, dan Kreativitas anak melalui Musik*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Joyce Wycoff. 2005. *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaap, Pikiran*. Bandung, Penerbit KAIFA. PT. Mizan Pustaka.
- Juniati, dkk. 2008. *Pendidikan Budi Pekerti Membangun Karakter dan Kepribadian Siswa Kelas XI SMK*. Jakarta. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Martinis Yamin. 2005. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* Jakarta. Gaung Persada Press.
- Mustaqim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : IAIN Walisongo Semarang dan Pustaka Pelajar
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Philip Sheppard. 2007. *Music Makes Your Child Smarter (Peran Musik dalam Perkembangan Anak)*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suharsimi Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rinekgi Cipta.
- Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Press.
- Suwarsih Madya, dkk. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: LP IKIP Yogyakarta.

Suyanto dan Djihad. 2000. *Refleksi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia Memasuki Millenium III*. Yogyakarta : Adi Cita.

Utami Munandar.2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.

Uzer Usman. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

